الموسوعة العربية للكمبيوتر/ قسم الدورات التعليمية
سلسلة كتب الدورات التعليمية الإلكترونية
C4arab.com



تعلم فلاش ام اكس Flash MX
بكل سهولة ويســـــــــــــــــــــــــــــر

تأليف : عبدالوهاب المحيميد

الحاصل على ميدالية المتميزون بالموسوعة

إعداد وتجميع : فريق بيوكوم للتكنولوجيا
BioCom 4 Technology

التواصل مع القراء

إلى القارئ العزيز ،،،

حرصت الموسوعة العربية للكمبيوتر والإنترنت _ ومن منطلق اهتمامها العام بعلوم الحاسب والتقنية واهتمامها الخاص بتقديم هذه العلوم باللغة العربية _ على تقديم هذه السلسلة من الكتب الإلكترونية التى نتمنى أن تحقق طموحات القارئ العربى الذى اعتاد على قراءة أجود المطبوعات بكافة اللغات العالمية .

إن الموسوعة العربية _من خلال هذه السلسلة _ تطمح لتقديم سلسلة من الكتب بمستوى عالٍ من الجودة ، الشيء الذى لن يتحقق بدون ملاحظاتكم واقتراحاتكم حول السلسلة _ طريقة الكتابة ، الأخطاء الإملائية والنحوية ، التنظيم والترتيب ، طريقة نشر الكتاب وتوزيعه ، الإخراج الفنى ... الخ

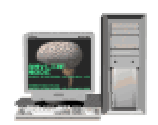
ننتظر سماع أراءكم على البريد الإلكتروني المخصص لذلك
ebooks@c4arab.com
نرجو ذكر اسم الكتاب والكاتب والطبعة مع ذكر ملاحظاتكم لنا

تــــــــهاني الســــــــــــبيت
مشرفة الموسوعة العربية للكمبيوتر والانترنت

.. بســـــم الله الرحمـــــن الرحيـــــم ..

الدورات التعليمية .. هي مجموعة من الدورات التي تقدمها لكم الموسوعة العربية؛ بدأنا بتقديمها في الصيف تحت مسمى " الدورات الصيفية " وها هي تعود من جديد . حرصنا على تقديم دورات في مجالات مختلفة لنراعي أغلب الاهتمامات كما حرصنا على انتقاء الدورات المفيدة، غير المتكررة، بطريقة جادة تنقلك إلى الجو الدراسي في قاعات الجامعة و صفوف المعاهد و لكن في بيئة إلكترونية! كل هـذا مجــانـــا! ...

يوجد كذلك ساحة متخصصة لها ضمن مجموعة ساحات الموسوعة العربية للنقاش والأسئلة، تجدها **هنـــا**! ...



استفد واستثمر وقتك معنا! إذا كنت ترغب في تطوير ذاتك و توسيع نطاق ثقافتك في الحاسوب فاستغل كل دقيقة واستفد معنا! و لا تنسى أننا في عصر المعلومات والسرعة.

ابدأ الآن !انتقل لصفحة الدورات و اختر الدورة التي تناسبك، انتقل لصفحة الأساتذة للاطلاع على قائمة الأساتذة الّذين سيلقون المحاضرات ،انتقل لصفحة التسجيل كي تسجّل نفسك في إحدى الدورات، لن تستطيع المشاركة في أي دورة قبل أن تسجل. انتقل لصفحة المراجع كي تطلع على المراجع المقدمة من الأساتذة بخصوص الدورات الحالية .انتقل لصفحة الملتحقين لتطلع على بعض المعلومات عن الملتحقين في الدورات. انتقل لصفحة اتصل بنا كي ترسل لنا اقتراحاً أو طلباً. نحن بانتظارك! لكن الوقت محدود و عدد الملتحقين في كل دورة محدود لذا لا تتأخر في التسجيل من فضلك.

هذا الكتاب ....

ليس فى الاصل الا دورة تم تدريسها فى ساحة الدورات التعليمية بالموسوعة العربية للكمبيوتر والإنترنت ، وتم جمع تلك الدورس وسلسلة النقاش التى دارت حولها هنا فى هذا الكتاب ، وتم وضع النقاشات على هيئة اسئلة واجوبة لكى يستفيد الجميع منها ،،،،،،،،

لذلك تعتبر سلسلة كتب الدورات التعليمية :

- أول سلسلة كتاب إلكترونية عربية خاصة بالمبتدأين.
- السلسلة الوحيدة التى تتبع نظام الأسئلة والأجوبة الناتجة فعلاً من مشاكل حقيقة لأشخاص من مختلف الدول ، مما يهيئ عندك نوع من استعداد لأى مشكلة وكيفية التعامل معها.
- تعتبر سلسلة الكتاب الوحيدة المدعومة اربع وعشرين ساعة طوال العام ، فيمكنك الاستفسار عن اى مشكلة وحلها عن طريق وضعها فى ساحة النقاش والاسئلة بالموسوعة .

المحتويات :

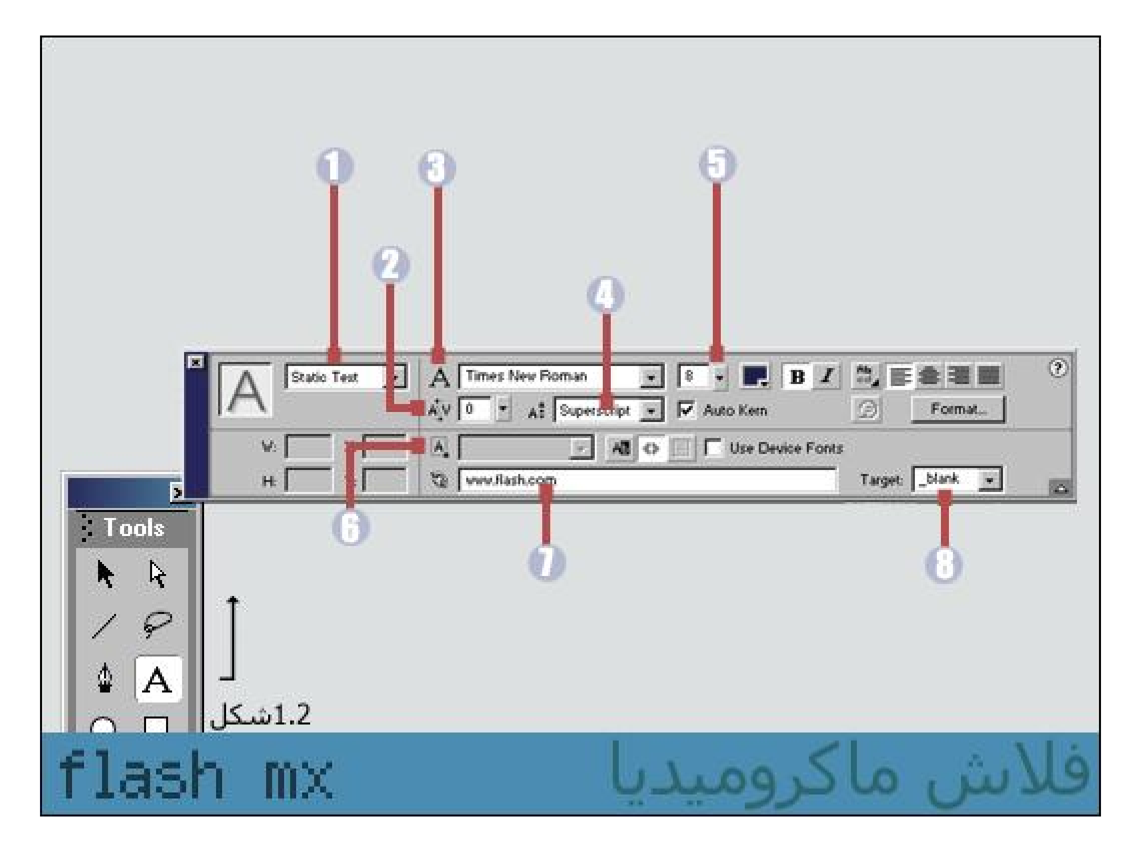
بسم الله الرحمن الرحيم

[دورة الفلاش - Flash mx] اليوم الأول [صندوق الأدوات (1)]

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته ....
برنامج فلاش ام اكس من اشهر البرامج المتخصصة بعمل التصاميم المتحركة الموجهة للويب ، وسبب انتشاره هو صغر حجم الملفات التي ينتجها البرنامج وهذا يرجع كون البرنامج يعتمد على الرسوم المتجهة vector shape المعروفة بصغر الحجم والدقة العالية ....

الذين تعاملوا مع فلاش 5 او 4 سيجدون سهولة في التعامل مع الإصدارة الجديدة ،ربما أهم ما يميز الإصدارة الجديدة mx هو دعمها لملفات الفيديو avi وmov بعد ان كانت تعتمد على الملفات الصوتية ، ومن الجديد أيضا إمكانية جمع الطبقات وجعلها في مجلد هذا ابرز ما يميز الإصدارة الجديدة .

صندوق الادوات



أداة النص text tool :
نستطيع من خلالها التحكم بنوع الخط ولونه وحجمه والكثير

من خصائص النص :
1- رقم واحد كما هو موضح في الصورة(شكل 1.2) يحدد نوع حقل النص، وهي static text وهذا الوضع يسمح لنا بالكتابة ولا يسمح للمستخدم بالكتابة بالحقل النصي المعمول بـ staticولا يتم التعامل معه كونه متغير

النوع الثاني dynamic text :
هذا الوضع يتيح لنا عرض المعلومات التي تتحدث تلقائيا وتقبل كون النص متغير ،
ولكن لابد ان نعرف ذلك عن طريق var مثلا لو أردنا عمل حقل نصي يعرض التاريخ او الوقت نستخدم dynamic text وهذا النوع لا يسمح للمستخدم بالكتابة بالحقل النصي .

النوع الثالث input text :
ويعتبر من أهم الأنواع الثلاثة وله نفس ميزات dynamic text
ويتميز على الأول بكونه يقبل الكتابة من قبل المستخدم وهذا يفيدنا بعمل فورم مراسلة او فورم استبيان .. لابد من برامج من لغات برمجة اخرى لتساعدنا في ذلك .

2- رقم اثنين كما هو موضح في الصورة(شكل 1.2) يمثل التباعد بين الاحرف ويعطينا مقدار التباعد حسب القيمة التي نحددها

3- رقم ثلاثة لتحديد نوع الخط

4- رقم أربعة يفيدنا بالتحكم بوضع النص داخل الحقل...
هل هو افتراضي normal أو أن يكون بالأسفل subscript او بالأعلى superscript

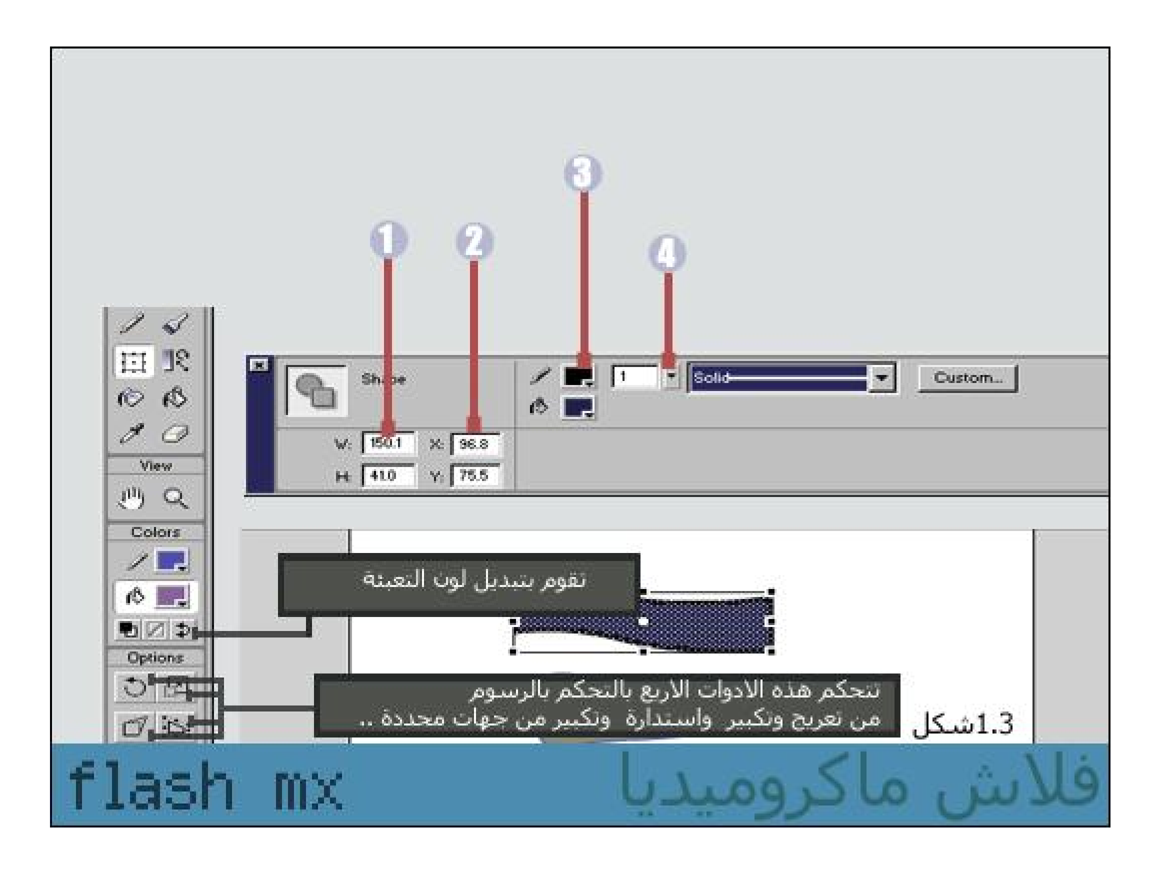
5- رقم خمسة كما هو موضح في الصورة(شكل 1.2) يفيدنا باختيار حجم الخط

6- رقم ستة تفيدنا فى حالة تعدد الاسطر داخل حقل النص :
فان اردنا جعله على سطر واحد نختارsingle line
أو على اسطر متعددة نختار في هذه الحالة multi line
أو نختار password وهى تجعل المدخلات من قبل المستخدم تظهر مشفرة ..
ويمكن تحديد عدد الاحرف المدخلة نستطيع ان نحدد ذلك من خلال maximum characters نغير الصفر الى عشرة حتى لا تتجاوز الاحرف المدخلة عشرة احرف

7- رقم سبعة كما هو موضح بالصورة (شكل 1.2) تفيدنا بعمل روابط

8- وهي مرتبطه بسبعة فهي تحدد الكيفية التي ستفتح بها الصفحة إما بصفحة جديدة كـ blank أو بنفس الصفحة مثل self ال parent و top تستخدمان عند التعامل مع الإطارات.

****



شكل (1.3)

1- يعطينا مقاس العرض والطول للشكل المرسوم نستطيع توسيعه
إما عرضي بزيادة القيمة المقابلة لـ w او إنقاص القيمة عندما نريد تصغير العرض
أو زيادة الارتفاع بزيادة القيمة في h او إنقاص الارتفاع بإنقاص القيمة الرقمية لل h

2- تعطينا الابتعاد عن محور اكس x الأفقي وعن المحور y العامودي كما تلاحظ في الشكل 1.3

3- لون حدود القلم والدلو يمثل لون التعبئة الداخلية

4- سماكة الحدود .

نقاش واسئلة اليوم الاول

أرجو أن تبين معنى :
"او نختار password **والاخيرة تجعل المدخلات من قبل المستخدم تظهر مشفرة بالنسبة لعدد الاحرف المدخلة نستطيع ان نحدد ذلك من خلال** maximum characters **نغير الصفر الى عشرة حتى لا تتجاوز الاحرف المدخلة عشرة احرف ..."**

اخوي احيانا نشاهد باحد حقول التسجيل علامة ****
عندما نريد ادخال الباسورد password يعني الحرف يتحول الى نجمة * مثل الحقل الموجود بالموسوعة
عندما نختار الخيار باسوورد تتشفر المدخلات نادرا تستخدم هذه الطريقة ويستخدمها مبرمجي الويب .

وال maximum characters عبارة عن تحديد لعدد المدخلات من الاحرف والاعداد هو اختياري...
حاول ان تجعل في مربع maximum characters 5 هذا يجعل الحروف بالحقل لا تتعدى خمسة

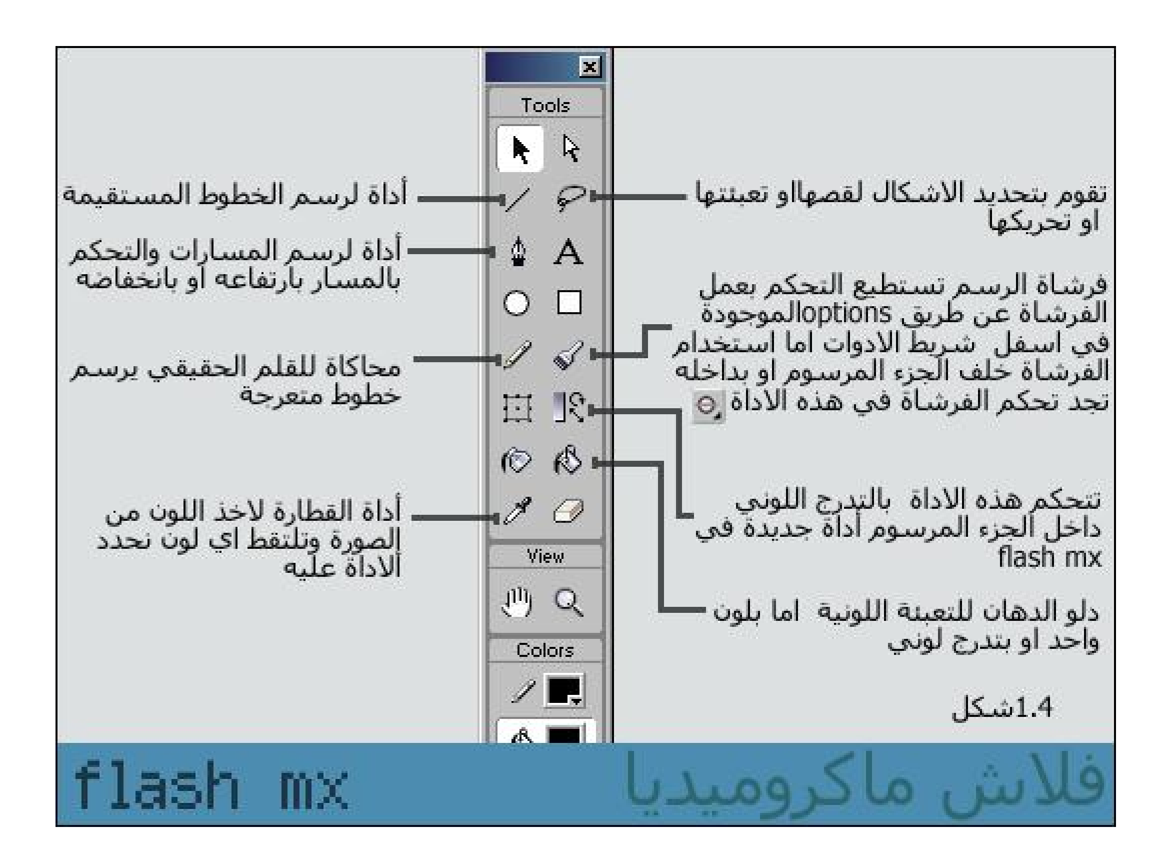
طبعا هذا لن يظهر عند اختيار النص ك static text وانما سيظهر عندما نطلب من المستخدم الادخال..
تُرى اين يتم ذلك ؟؟ ......بالتاكيد في input text اخبرني بالنتيجة وتجربتك غدا ..
** انتهى اليوم الأول **

[[دورة الفلاش ام اكس] اليوم الثانى [صندوق الأدوات (2)]

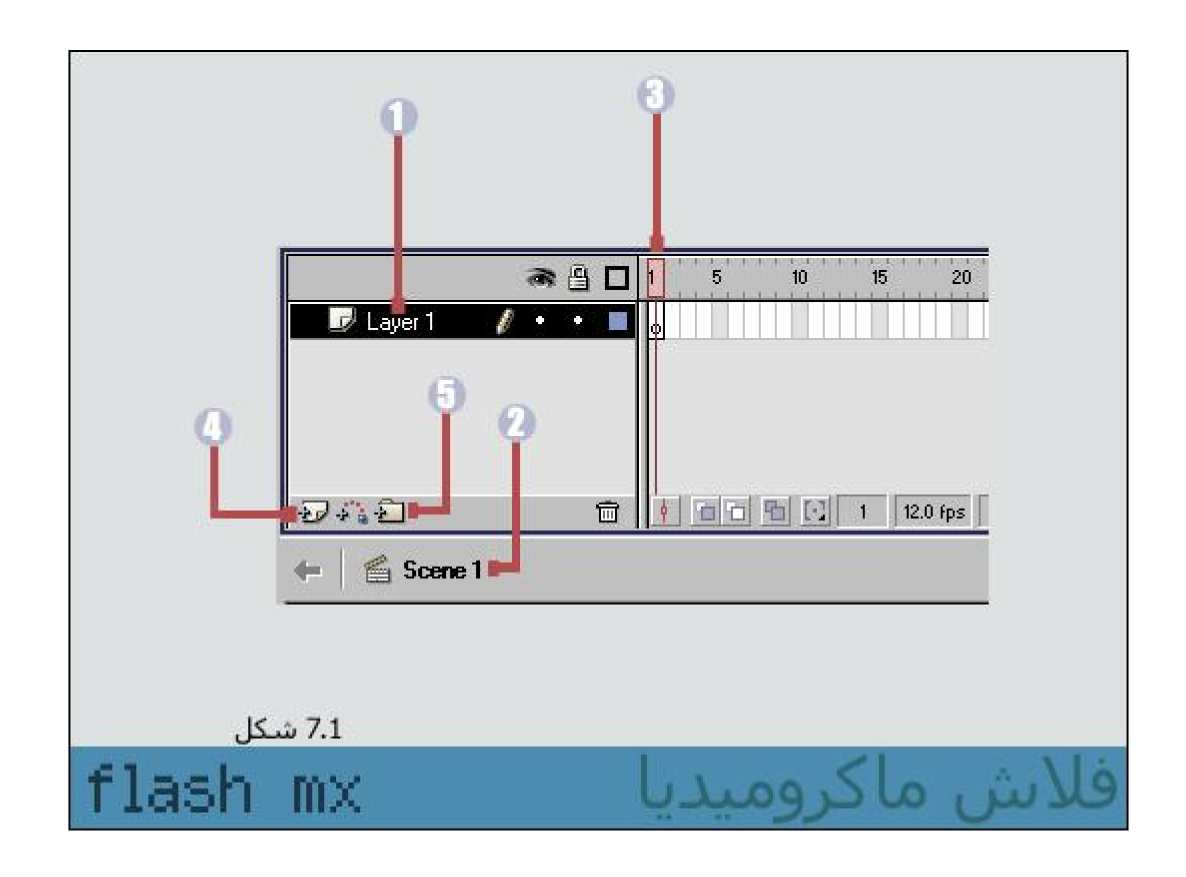
السلام عليكم

اليوم باذن الله سنشرح ما تبقى من الأدوات

شرح بعض الأدوات



المشهد الرئيسي في الفلاش يتضمن طبقة layer او عدة طبقات ..
والطبقة الواحدة بداخلها العديد من الفريمات المرقمة frames تابع الشكل (7.1)



شكل 7.1

1- Layer **او الطبقة**
بالنقر المزدوج على الطبقة نستطيع تغيير الاسم وهو مهم من حيث تنظيم العمل

2- scene1 **او المشهد**
الرئيسي كما قلنا سابقا وهو يحوي على الطبقة او عدة طبقات

3- **الفريمات** frames
والبعض يسميه الكادر وهي نقطة انطلاق المشهد .
وهذا المؤشر الاحمر عند مروره على هذه الفريمات فانه يعرض ما هو موجود على كل فريم مكون بذلك الحركة التي نشاهدها.... قم بهذا المثال البسيط :
من صندوق الادوات اختر أداة oval اختصارها في لوحة المفاتيح[o]
ارسم دائرة في الفريم رقم واحد ثم اعمل keyframe لننتقل للفريم التالي من شريط القوائم اختر insert ومنها keyframe اختصار هذا في لوحة المفاتيح [f6]
في الفريم الثاني ارسم دائرة اخرى من شريط القوائم اختر control ومنه اختر play
تابع ما عملته ولكي تستعرض ذلك من control اختر test movie اختصار ذلك من لوحة المفاتيح ([ctrl+E])قد لا يعجبك ما تم عمله في الآن في هذه التجربة البسيطة ولكن تأكد أن بداية كل مصمم هكذا .

4- اضافة layer جديد اما بواسطة ما اشرنا اليه في الشكل 7.1
أو من خلال الأمر insert في شريط القوائم

5- لعمل مجلد خاص نجمع فيه الطبقات وهو مفيد عندما نعمل على عشر طبقات مثلا نستطيع عمل مجلدين ونجعل في كل مجلد خمس طبقات

أتتمنى فتح البرنامج وتجربة هذه الأدوات وآنت تشاهد الشرح حتى تترسخ فائدة كل أداة ..
ولا تنسى تطبيق المثال الذي أوردناه في الأعلى

نقاش واسئلة اليوم الثاني

هل يوجد هناك قائمة بإسم color mixer **وأستطيع من خلالها عمل تدرج للألوان ..هل هي تقوم بنفس عمل الأداة الجديدة في صندوق الأدوات ؟؟**
مع العلم أنني رسمت شكل وأستخدمت هذه الأداة ولم يحدث تغيير ولم تظهر لي علبة الألوان لكي أقوم باختيار ألوان محددة؟؟
كلامك صحيح حول color mixer طبعا نستطيع ان نختار تدرج منها..، ولكن الأداة الموجودة في صندوق tools هي للتحكم بالتدرج سواء نريد التدرج أفقي او عامودي او مائل .

لم أفهم كيف أعمل keyframe **؟**
هناك طريقتين لعمل keyframe :
اما نختار من شريط القوائم في الاعلى insert
او بواسطة لوحة المفاتيح ننقر على مفتاح f6 نجد انه تم زيادة الفريمات بمقدار فريم واحد

الان طبقت كل ما كُتب بهذا الدرس .. و الحمدالله التطبيق ناجح ..
باستثناء .. أداة دلو الدهان..
حيث أنها تلون لي فقط إطار الشكل الدائري مثلا ..فما السبب..
ولدي سؤال آخر .. بجوار هذه الأداة يوجد دلو آخر فما فائدته ؟؟
الدلو والأداة التي بجانبها كلاهما للتعبئة ولكن الدلو بتحكم اكبر..
ويظهر تحكم الدلو في التدرجات حيث يقوم بالتوزيع اللوني حسب المكان الذي نختاره داخل الجزء المراد تعبئته .

و لدينا أداة لم تقم بشرحها وهي مربع بجوار أداة التلوين المتدرج ما الفرق بينها و بين السهم ..؟؟ أنا جربتها و كانت تنقل لي محتوى الشكل بأي حجم احتاجه
اختي ما سألتي عنها تفيد بالتحكم بالأشكال من حيث تكبيرها وتصغيرها او تدويرها ...
ويجب أن نسحبها من أي طرف موجود

مداخلة من احد الاعضاء :
اريد ان اوضح عمل اداة القطارة بعد اذن الاخ عبد الوهاب..

حسب ما فهمته..
وظيفة الأداة هي اخذ نفس اللون المحدد ...فلا بد من تحديد الشكل ثم استخدام هذه الأداة
مثال .. ارسم عدة مربعات بالوان مختلفة ..
قم باختيار القطارة ثم ضعها على اي مربع تختار ..
ستلاحظ القطارة وبجانبها فرشاة..
اضغط على المربع وبعد ذلك انتقل الى مربع اخر واضغط عليه ..
ستلاحظ ان لونه تغير بلون المربع الاول .

بالنسبة لزجاجة الحبر التي بجانب الدلو .. وظيفتها تحديد لون الاطار الخارجي ..
ويتم اختيار اللون من خلال المربع (مربع بجانبه قلم) الذي فوق مربع لون التعبئة (مربع بجانبه دلو)
في اسفل شريط الادوات .. فوق المربع.. options
حاول ان تقوم بتلوين اطارات المربعات السابقة بالوان مختلفة..
كما يمكن التحكم في لون وسماكة وشكل الاطار من خلال النافذة properties في اسفل الشاشة ..

ويمكن ايضا نقل لون الاطار بواسطة القطارة كما هو الحال في لون التعبئة ..
فقط ضع القطارة على اطار المربع .. سترى القطارة وبجانبها قلم ..
اضغط ثم انتقل الى مربع اخر واضغط عليه .. ستلاحظ تغير لون اطار المربع بلون اطار الاول .

1- **السوال هو ان** fill transform tool **هي لم تعمل اي شيء معي و لم استطع التحكم فيها**

2- **بالنسبة للقطارة فحاولت تطبيقها و لكن لم استطع فحينما اضغط على اللون في الشاشة الرئيسية تتغير صورة القطارة و يتوقف عملها**

إخواني بشأن اداة اللون المتدرج
انا فى البداية لم اعرف لها !! ..ولكن اضغط عليها و اختار اللون الذى تريده وانظر الى يمين الصفحة ستجد مربع ابيض مكتوب عليه كلمة بجانبه سهم اختار منه طريقة التدريج اللي تناسبك عمودي افقي كما تحب ..

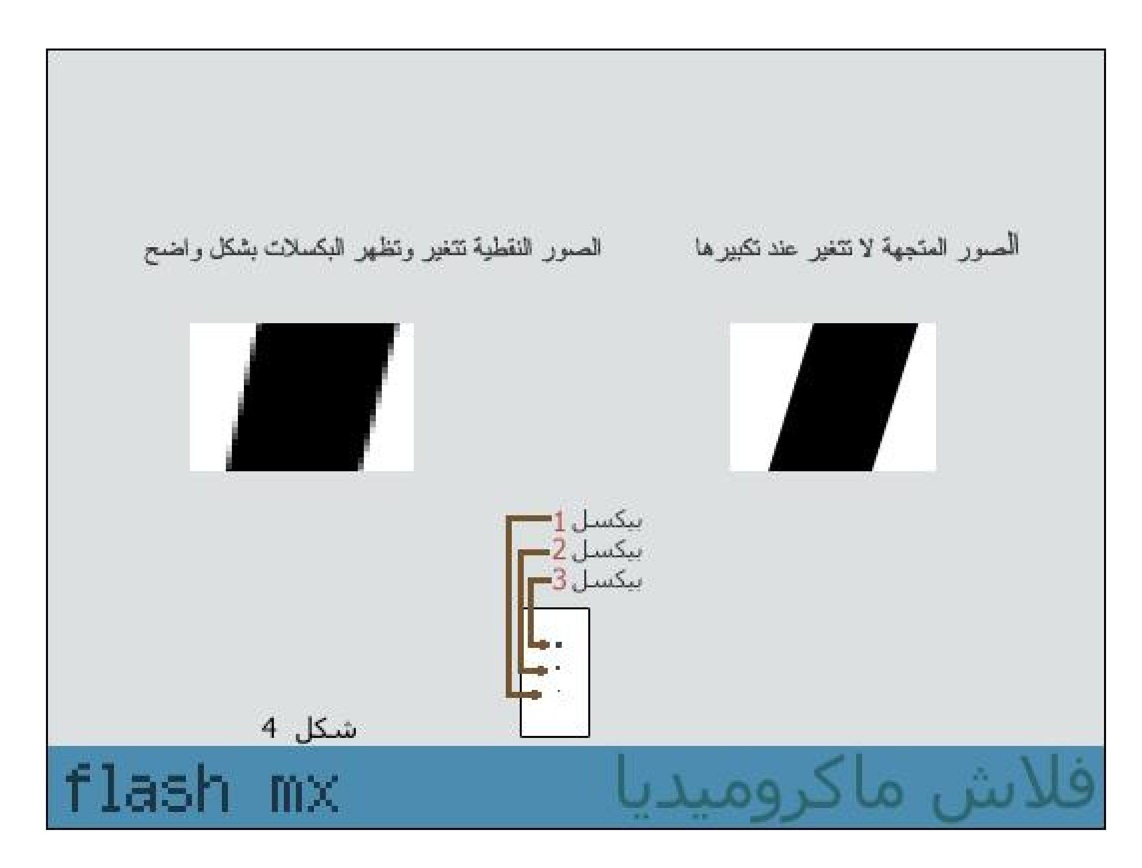
بالنسبة للاداة fill transform tool :
لا تظهر فائدتها عندما نختار لون واحد وإنما عندما نختار اللون كونه متدرج ؟
كيف نختار اللون المتدرج او نقوم بتعبئة اللون بتدرج لوني ..؟؟!!!
هذا سهل نختار من شريط القوائم color mixer window او نختصر ذلك بمفتاح shift + f9



** انتهى اليوم الثانى ودروس **صندوق الأدوات** **بحمد الله** **

تنقسم الصور والرسوم الى قسمين :
النوع الأول **رسوم متجهة** وتدعى فكتور والتي تعتمد على المعادلات الرياضية لعرض رسومهاومن البرامج التي تعتمد على هذا النوع الليستريتر وكوريل وفري هاند وايضا فلاش يضم مع هذه المنضومة

النوع الثاني **رسوم نقطية** وتعتمد على البكسلات الملتحمة مع بعضها البعض والمكونه الصور التي نشاهدها الرسوم المتجهة يفيد بعمل الشعارات وهذا دائما ما نسمع فيه لماذا؟
لان الشعارات لها استخدامات متعددة احيانا لجعلها بحجم كبير لوضعها مثلا على بوستر واحيانا نستخدمها لوضعها بمقاس صغير الفكتور مرن ويسمح لنا بالتصغير وبدون ان يفقد الشعار دقته ولكن عندما نستخدم الرسوم النقطية فان الصور والشعارات المعمولة بها فانها تتغير عند التكبير، والتصغير
دعونا نشاهد هذا المثال الحي في الشكل 4



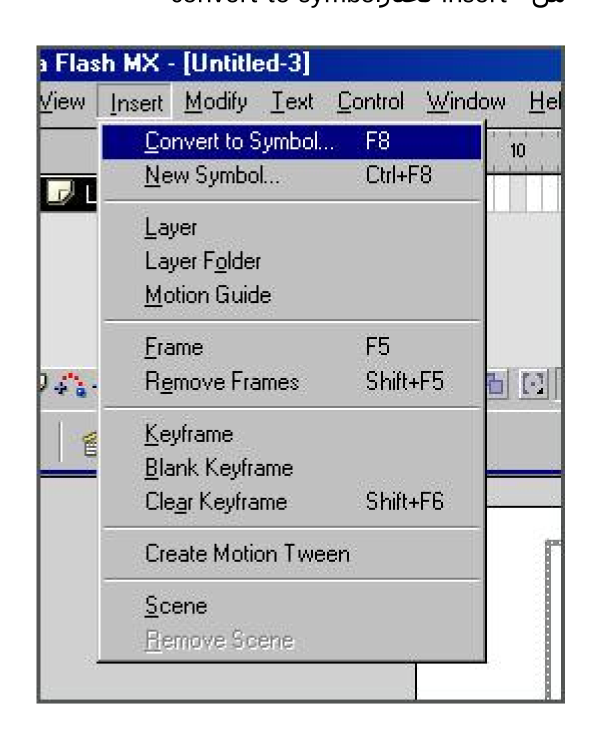
شكل 4

سنقوم الآن بفتح برنامج الفلاش ولنختار احد الصور لاضافتها في تطبيقنا لعمل بعض التاثيرات عليها اختر import <file

اختر الصورة التي تريد لكي نقوم بتحويلها الى فكتور فيما بعد ستجد ان الصورة اضيفت لمساحة العمل

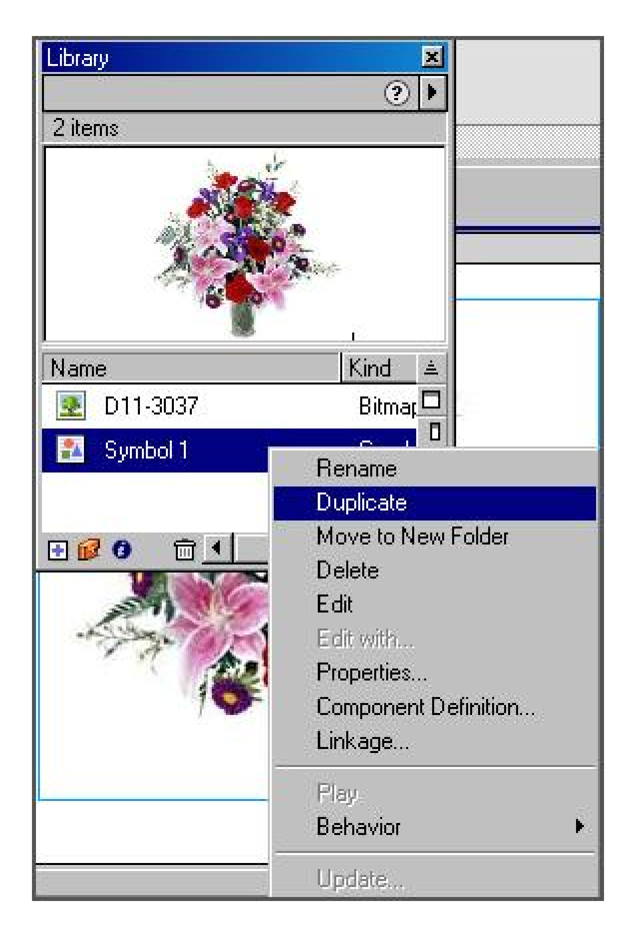
اول خطوة الى سنقوم بتحويل الصورة في graphic

من insert نختار convert to symbol

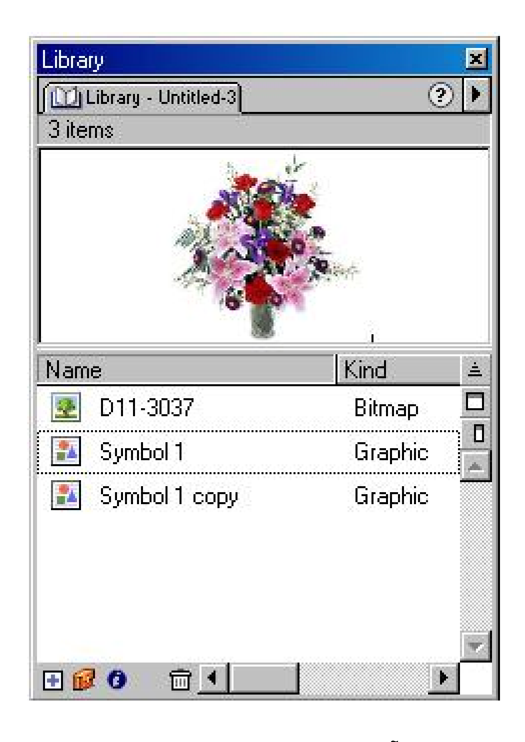


سنفتح المكتبة الآن library لعمل نسخة مشابهة

من شريط القوائم نختار window ثم library كما هو موضح نختار duplicate



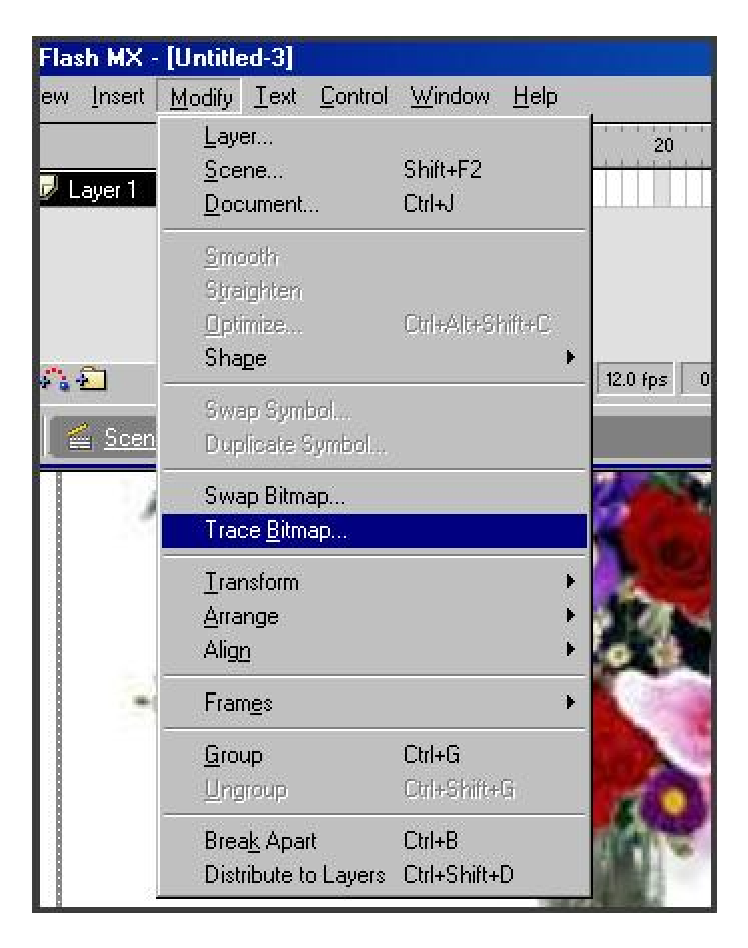
ستضاف للمكتبة نسخة جديدة من الصورة سنحتفظ بهذه النسخة لنستخدمها لاحقا



سنقوم الآن بتحويل الصورة من صورة نقطية الى متجهة

ننقر على الصورة نقر مزدوج من شريط القوائم نختارmodify ومنه نختار trace bitmap

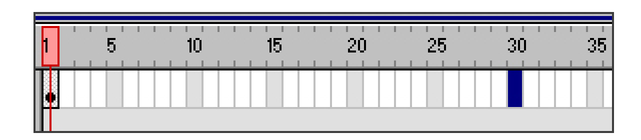
كما هو موضح بالصورة



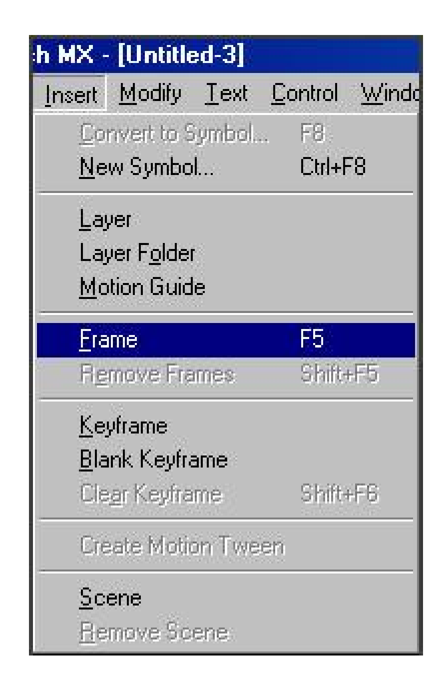
ان الصورة تمت معالجتها وتحويل هيئتها من نقطية الى متجهة كما هو موضح تراها



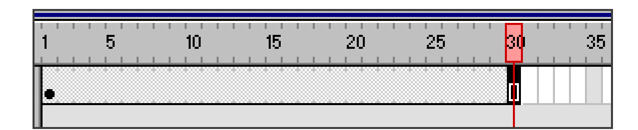
الآن اختر الفريم 30



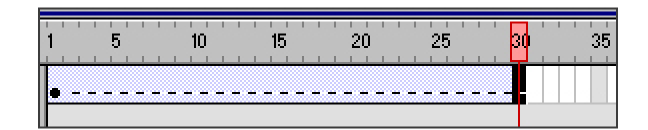
بعد ذلك اختر frame الموجودة في inser اختصار ذلك من لوحة المفاتيح f5



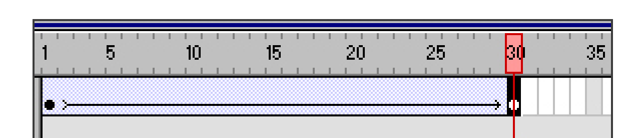
سنحصل على هذا الشكل



ثم نعمل create motion tween الموجودة في insert

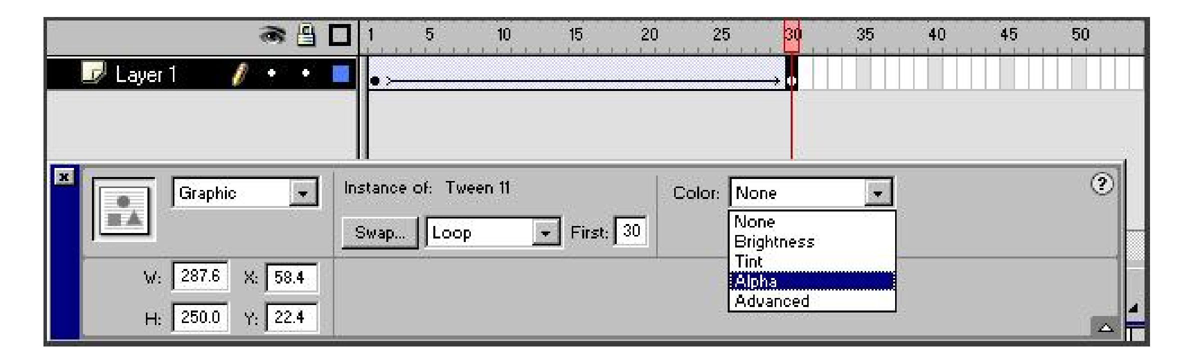


من ونختار ايضا insert<keyframe

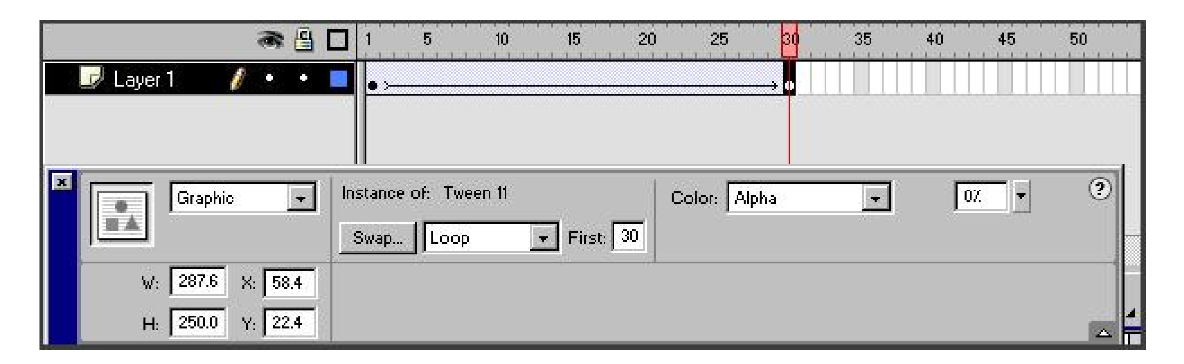


سنضيف الآن الشفافية والتي تعرف بالفا alpha وصفر تعتبر الاختفاء التام

من window نختار properties



نختار alpha ونجعل قيمة صفر تتمركز عند الفريم كما ذكرنا في الخطوة السابقة 30



سنقوم الان بجلب الصورة التي عملنا منها نسخة في المكتبة ونضعها في طبقة جديدة ونكرر نفس الخطوات التي عملناها على الصورة المتجهة ولكن في الطبقة التي توجد عليها الصورة النقطية نجعل قيمة الفا صفر عند اول فريم وليس في الفريم الاخير كما عملنا في الصورة المتجهة .

المثال كامل هنا على هيئة fla

نقاش واسئلة اليوم الثالث

لقد قرات الدرس وطبقته اي انه تم فتح لدي الصوره ولكن ما هو الاستفاده منه بعد ذلك؟

اختي تعرفنا في هذا الدرس على طريقة الفا او خاصية الفا
المستخدمة بكثرة بالفلاش والتي تعطي للصور شفافية رائعه وتعرفنا ايضا على الصور المتجهة والنقطية
وتعرفنا على الطبقات وتعرفنا على طريقة تحويل الصور من نقطية الى متجهة وهذا ينقص من حجمها
بالاضافة الى التاثير الجميل الناتج عن هذا كله

القيم التي تظهر في صندوف trace bitmap **ماهي وهل نغيرها او نتركها كما هي؟؟**

اختي حروف القيم في الcolor 100
والminimum area 8

وصلت حتى ((keyframe<insert **ونختارايضا من** ((
ولكن في شريط properties **لاتظهر نفس الخيارات الموجودة في الصورة فما العمل؟؟**
اختي حددي الصورة وتأكدي من ذلك ومن properties اختاري color وتجدين فيه الفا

استاذي اريد افهم أن وليس أن أنفذ الدرس فحسب

ما الفائدة من عمل trac bitmap **فعندما لا اعملها يتغير شكل الصورة حتى بالكاد يرى ..؟**

- هل عمل الخطوة الأخيرة مهم وهو إنشاء طبقة جديدة و ادخال الصورة من جديد فانا لم اعملها لأني لم استطع لكن الأمور عملت تمام ...!!!

ال trac bitmap تقوم بتحويل نمط صوري الى نمط صوري مغاير..
وهنا تقوم بعملية تحويل الصورة من نقطية الى متجهة .
لنشرح احد الامثلة لمن يجيدون الملتيميديا والرسوم المتحركة لنفرض ان هناك مشهد فيديو لشخص يمشي ونريد ان ننقل هذا المشهد الى الفلاش الموضوع سياخذ حجم كبير كبير جدا لعرضه ربما يتعذر رفعه للنت وعرضه، ولكن نستطيع مثلا تجزئة الفلم واخذ صور منها وتحويلها الى فكتور ثم عرضها بحجم قليل ومشهد حركي مرضي...

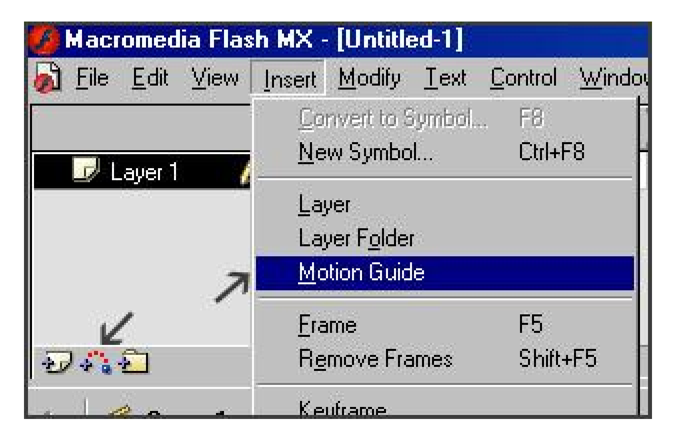
2- **ما عمل** create motion tween **و** keyframe **حيث بالامس فهمت معنا** keyframe **ولكن اليوم تغير ..!!**
اعتقد نفس السؤال تكرر مثلا ما وظيفة creat motion tween ؟
create motion tween: تقوم بتحرير مسار حركي للعنصر وتعمل حركة بينية
keyframe : تقوم بزيادة عدد الفريمات بمقدار فريم لكل نقرة بمفتاح f6 مكون من ذلك اطار تلو الاخر ..وعند انتقال من فريم الى اخر فان العرض سينتقل من اطار الى اطار مكون الحركة
وأيضا تستخدم مع الحركة على المسار بنوعية motion tween البيني والمتعرج motion guide

ما هي الغاية من تحويل الدائرة الى movie clip ؟
الموفي كلب عبارة عن فلم فرعي بإمكاننا وضعه على المشهد الرئيسي وله خط زمني يختلف عن الخط الزمني للمشهد الرئيسي .
ولكن عندما العرض نغير سرعته فانه بالتأكيد تتغير سرعة المشهد الرئيسي والموفي كلب

** انتهى اليوم الثالث **

سنقوم باذن الله اليوم بشرح الحركة على مسار متعرج عن طريق Motion Guide

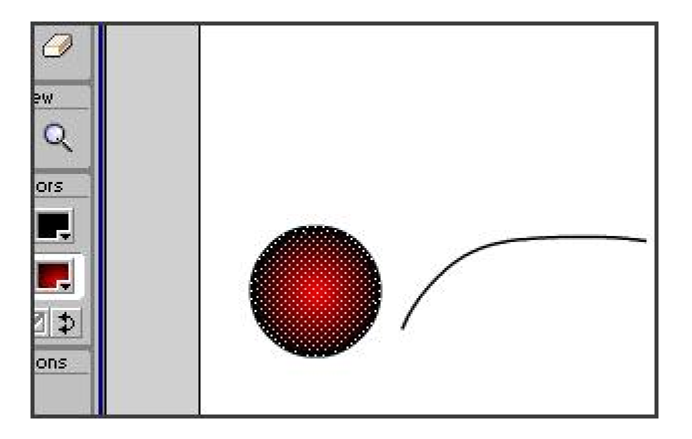
افتح برنامج فلاش من insert نختار Motion Guide



السهمين فقط لكي اوضح ان هناك طريقتين لاضافة وضعMotion Guide لاتشغل بالك

اتبع طريقة واحدة فقط بعد ذلك سنرسم خط متعرج بواسطة اداة pencil ودائرة بواسطة اداة oval

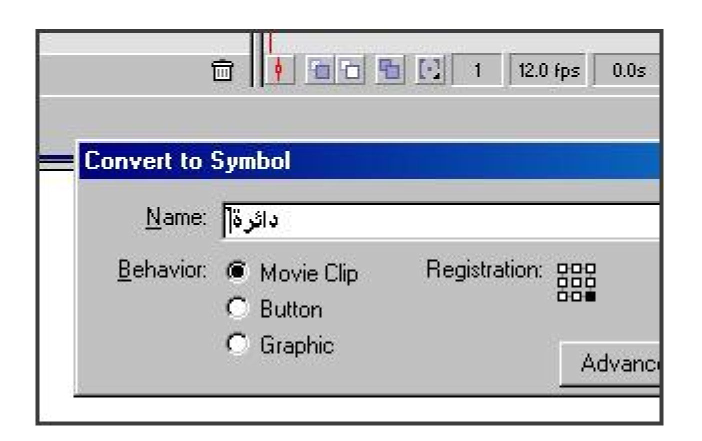
شرحنا الادوات باليوم الاول والثاني سنحدد الدائرة كما هو موضح



movie clip في خانة name عندما تتعامل مع الكثير من العناصر ضع كلمة دائرة مهمة الاسماء وخاصة بعد ذلك سنحولها الى

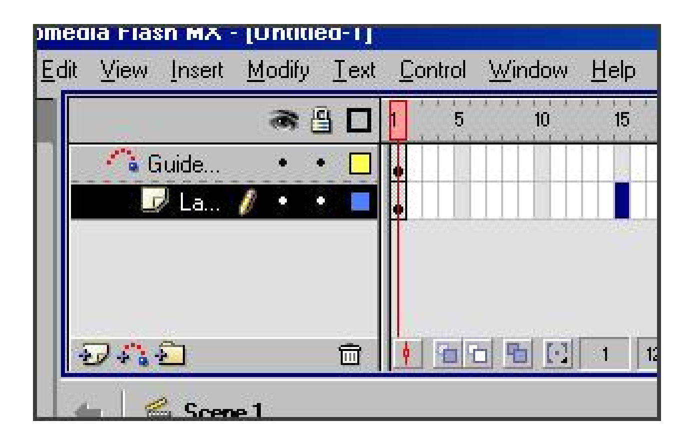
كمصمم الترتيب والتنظيم والتسميات بالفعل لن يظهر للمتصفح اسم دائرة ولكن هذا الامر مفيد لك انت امر بغاية الاهمية الواضحة سواء كان للطبقات او للموفي او الجرافيك

ومن خيارات behavior نختار طبعا movie clip كما ذكرنا



الخط المتعرج في طبقة Guide والدائرة في الطبقة الثانيةlayer1
نضع المؤشر على الفريم رقم 15 من الطبقة التي عليها الدائرة وهيlayer 1
ومن insert نختار frame ومن insert ايضا نختار create motion tween
ونختار keyframe الموجودة في insert والتي اختصارها f6

اعتقد تذكرتم هذه النقاط لاننا شرحناها بالامس

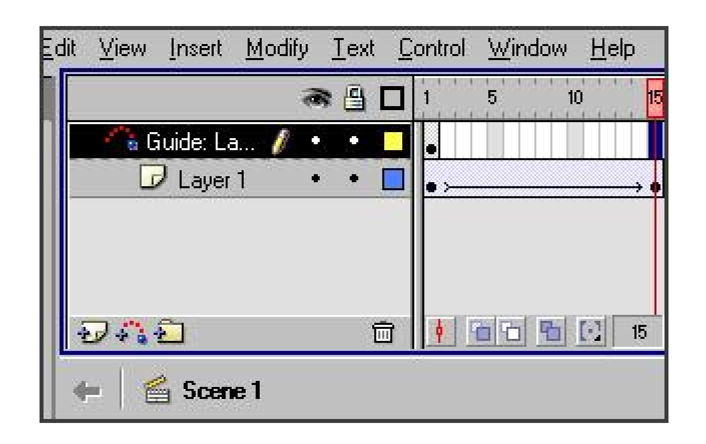


لابد من تحريك الدائرة للطرف الاخر من الخط المتعرج بالمناسبة اي خطوط ورسومات على Guide motion لاتظهر عند العرض بينما تكون واضحة على مساحة العمل
اي ان الخط المتعرج لن يظهر للمتصفح لانه motion guide

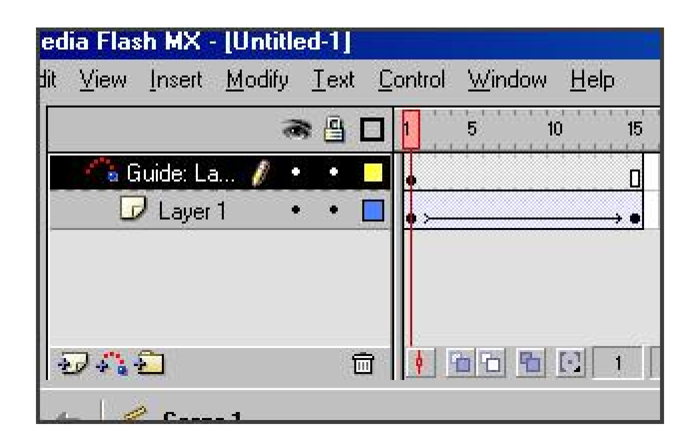


عند الفريم15 سنحرك الدائرة للطرف الآخر

بعد ذلك ننتقل للفريم 15الموجود في طبقة guide layer



من لوحة المفاتيح ننقر على مفتاح f6



انتهينا من هذا الدرس
اضغط هنا لتحمل المثال بالكامل

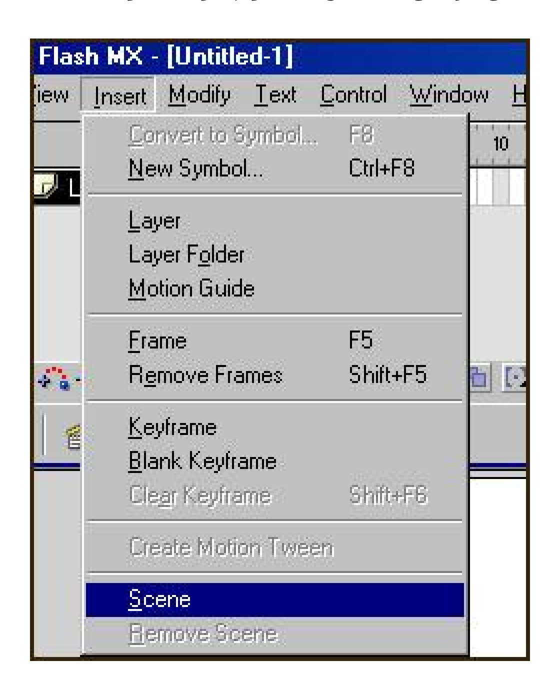
تم الدرس و لا يوجد أسئلة لأنه تم إجابتها فى الدرس السابق لتعلقها به .

** انتهى اليوم الرابع **

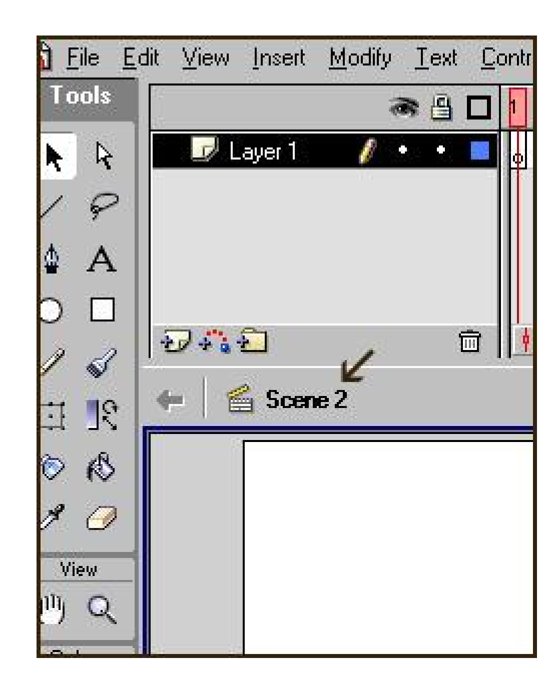
[دورة الفلاش ام اكس] اليوم الخامس [مشهد الانتظار]

سنتناول درس اليوم مهم جدا وهو مشهد ماقبل التحميل..
والفائدة من هذا المشهد هو قيام مشهد التحميل بعرض نفسه اولا للمتصفح حتى يتم تحميل المشهد الرئيسي، احيانا تجد المشهد الرئيسي كبير واثناء عرضه مباشرة بدون مشهد تحميلي يتعرض المشهد للتوقف والتاثر بسرعة اتصال المتصفح ومشاكل الشبكة تؤثر بجودة الفيلم المشهد التحميلي يعالج هذه المشكلة ويعرض الفيلم بجودة وتناسق مرضي للمصمم ويحافظ على عرض الفيلم .

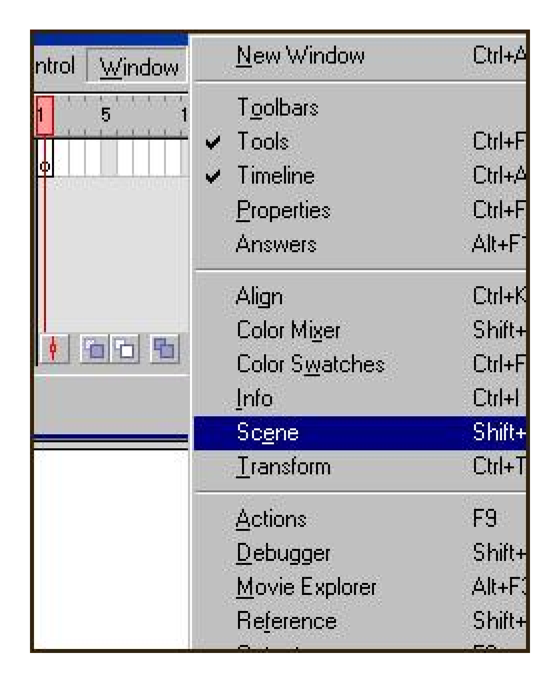
افتح برنامج الفلاش سنقوم باول خطوة انشاء مشهد ماقبل التحميل



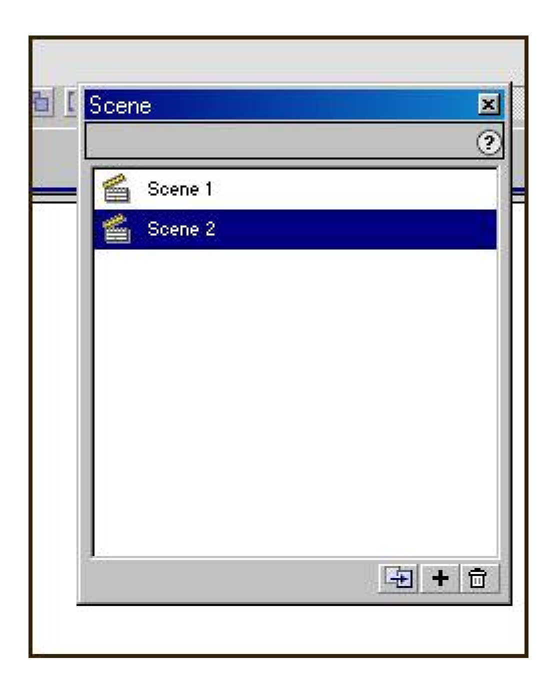
كما تلاحظ تم انشاء مشهد ثاني واسمه Scene2



سنقوم الان باستعراض المشهدين من window نختار scene

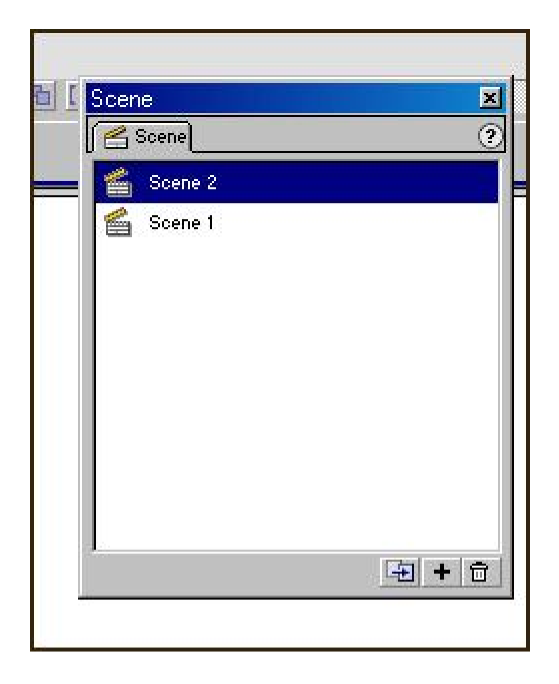


سوف يظهر لدينا المشهدين كما ترى

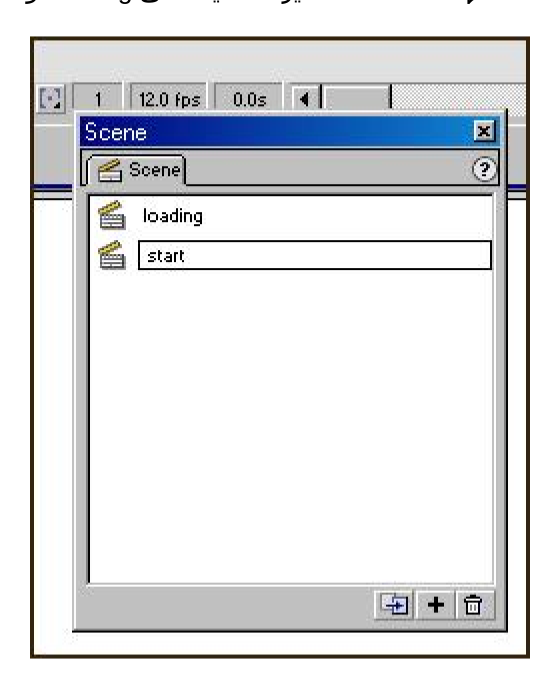


المشهد scene2 هو مشهد ما قبل التحميل و scene1 هو المشهد الرئيسي

سنحرك مشهد ما قبل التحميل للاعلى اي انه هو اول ما يعرض للمتصفح

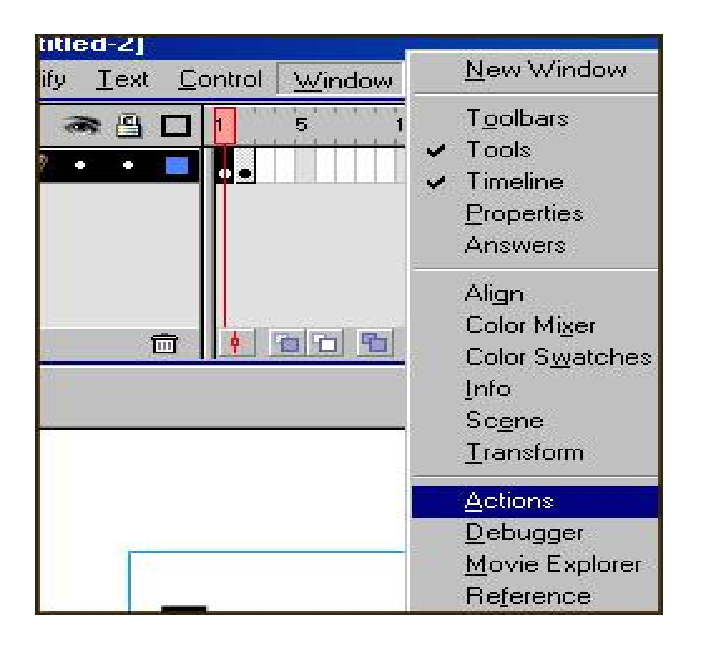


سنعيد تسمية المشاهد باسماء واضحه ...
مشهد scene2 سنغير تسميته الى loading والمشهد scene2 نعيد تسميته الى start



فى مشهد loading اختر من صندوق الادوات اداة النص text tool واكتب كلمة انتظار او loading لو اى كلمة توحى بالتحميل ، وفى الفريم الاول سنضع action او امر برمجى ...، وهى المرة الاولى التى تتعرفون فيها على احد اوامر الاكشن سكريبت .

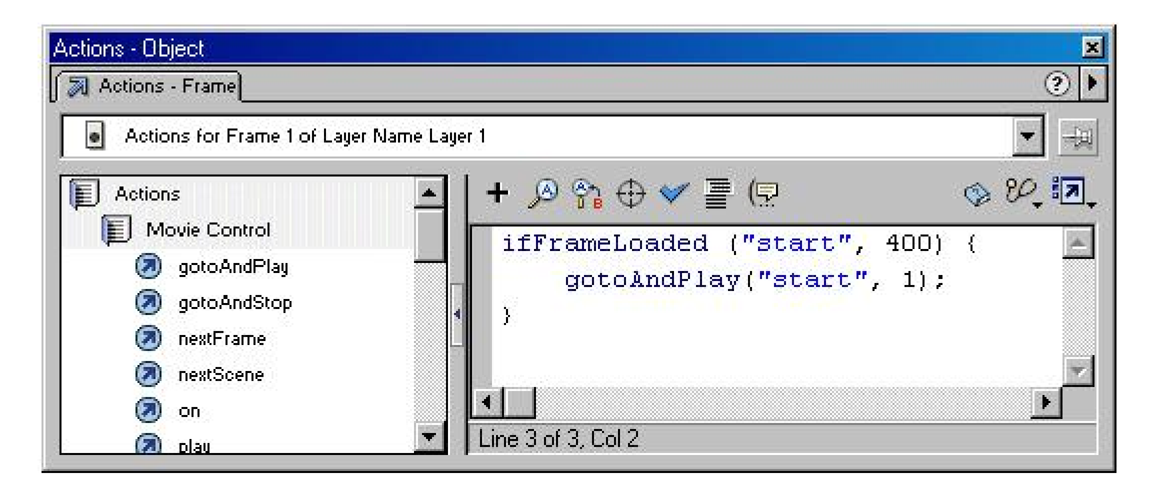
من window نختار actions :



سنضيف هذا الامر

```
ifFrameLoaded(scene, frame) {
statement
}
```

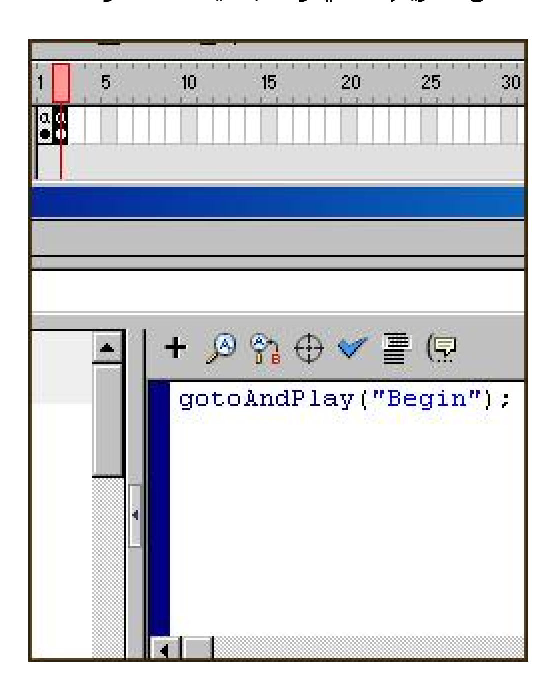
طبعا هذا هو التركيب العام ومعناه اذا قمت بتحميل المشهد scene
وframe هي عدد فريمات المشهد ...
فإذا قمت بذلك فاستجب للتعبير الذي بين القوسين {}



تابع معنى صياغة هذه الجملة :
اذا قمت بتحميل المشهد الرئيسى والذى اسميناه start وعدد الفريمات 400
طبق التعبير : gotoAndplay(Sence,frame)

ومعنى ذلك التعبير : اذهب للمشهد وهو بالتأكيد start وبالتحديد من بدايته اى من الفريم رقم 1
gotoAndplay("start",1);

ننتقل للفريم الثاني ونكتب فيه هذا الكود



المثال كامل هنا

نقاش واسئلة اليوم الخامس

ملحوظة الاستاذ عبدالوهاب
هناك ملاحظة بالنسبة للمشهد التحميلي لن تظهر كلمة loading
عند عمل test movie ستظهر فقط عند عرض الفلم على الشبكة

عندما وصلت الى actions **ستظهر نافذه وبها** actions **يندرج تحتها** movie cntrol
واذا فتحت ال movie control **لا أجد الجملة** ifFrameLoaded **وانما يوجد** goto **و** play **و** stop
وstopAllSounds
فهلا وضحت لي أكثر أين أجد هذه الجملة الشرطية

اختي الافضل كتابته .... ان اردتيه تستطيعين الوصول اليه من Deprecated ----actions

** انتهى اليوم الخامس والأخير بحمد لله **

[دورة الفلاش ام اكس] اليوم السادس [أسئلة للمراجعة]

السلام عليكم ورحمة الله وبركاته ..

الأسئلة :

1- **في الدرس الأول أخذنا ثلاث مستويات للحقل النصي ماذا تعرف عن** input text؟

2- **اذا عملنا حقل نصي من نوع** input text **ماذا يعمل الخيار** multilne ؟

3- **صح ام خطا** trace bitmap **تقوم بتحويل الصورة من نقطية الى متجهة؟**

4- **صح ام خطا خاصية** alpha **عندما تكون قيمتها** 100 **فان ذلك يعني اختفاء كامل للعنصر ؟**

5- **عندما نريد تحريك جزء على مسار متعرج ما اول خطوة نقوم بهابعد فتح برنامج الفلاش؟**

6- **مشهد ما قبل التحميل يتكون من كود برمجي يوضع على اول فريم اكتب هذا الكود ؟**

حظا موفقا الإجابات ستكون هنا لانها أسئلة مراجعة 🙂

الإجابات الصحيحة

على العموم انتهت دورة الفلاش وكسبنا بأذن الله مصممين المستقبل ...
ليس انا من أقول ذلك ولكن الجميع في الموسوعة يشيد بكم .
هل سنتوقف بالتأكيد لا وسيكون قسم الدروس بإذن الله وخاصة الفلاش له نصيب من الدروس المتجددة
فالعلم ليس فقط ما نتعلمه ولكن ما نتعلمه وننقله للأخريين .

بالنسبة للاجابات الصحيحه :

1- في الدرس الاول اخذنا ثلاث مستويات للحقل النصي ماذا تعرف عن input text؟

يقوم هذا الحقل بقبول المدخلات من قبل المستخدم

2- اذا عملنا حقل نصي من نوع input text ماذا يعمل الخيارmultilne ؟

تجعل الاسطر متعدده وليس على سطر واحد

3- صح ام خطا trace bitmap تقوم بتحويل الصورة من نقطية الى متجهة؟

صح

4- صح ام خطا خاصية alpha عندما تكون قيمتها 100 فان ذلك يعني اختفاء كامل للعنصر ؟

خطا

5- عندما نريد تحريك جزء على مسار متعرج ما اول خطوة نقوم بها بعد فتح برنامج الفلاش؟

نعمل Motion Guide

6- مشهد ما قبل التحميل يتكون من كود برمجي يوضع على اول فريم اكتب هذا الكود ؟

```
ifFrameLoaded ("start", 200) {
gotoAndPlay("start", 1);
}
```

تمت الدورة بحمد الله وتوفيقه.
ونسأل الله ان ينفع بها جميع المسلمين ،
لا تنسونا من دعائكم لنا .



معلومات عن برنامج الفلاش واهم المواقع

هذه المعلومات مقتبسة من الدرس الأول لمجموعة فلاش البرمجية بالموسوعة .

الموسوعة العربية للكمبيوتر والإنترنت / ساحة الرسوم والتصميم
المجموعات البرمجية



برنامج فلاش :
أينما أبحرت في عالم الإنترنت تجد العديد من الطرق والأساليب المتنوعة في تصميم صفحات الإنترنت مثل الصور و الحركة وإضافة الأصوات وعرض الأفلام والتفاعل مع المستخدم ، وذلك يتم عن طريق استخدام ملفات GIF المتحركة البسيطة وبريمجات جافا ونصوص جافا سكربت و عناصر أكتف أكس وملفات فلاش , Shockwave flash movie بعض هذه الأساليب يحتاج إلى تعلم لغات برمجة معينة مثل : بريمجات جافا ونصوص جافا سكربت بينما ملفات فلاش و GIF يتم إنشائها باستخدام برامج خاصة بالرسم والتصميم .

تعتبر شركة ماكروميديا (www.macromedia.com) Macromedia الشركة المالكة لهيئة ملفات فلاش swfوكانت ملفات فلاش تسمى قديما ملفات , Future Splash ثم اشترت شركة ماكروميديا عام 1997م شركة Future Splash وتابعت تطوير برنامج تشغيلها Flash Player وبرنامج إنشائها ، وكانت أخر إصدار من برنامج إنشاء ملفات فلاش هي , Flash MX ولتتمكن من مشاهدة ملفات فلاش عبر المتصفح تحتاج إلى برنامج Shockwave Plugin وعادة ما يكون Shockwave Plugin مضمنا مع Internet Explorer 5,5و , 6 Internet Explorer ويمكنك الحصول على برنامج Shockwave Plugin من موقع الشركة.

توجد العديد من البرامج لإنتاج ملفات فلاش , swf ذكرنا منها برنامج Flash MX من إنتاج شركة ماكروميديا وقبله كان الإصدار Flash 5 و ,Flash 4 هناك برامج أخرى مثل :-

- üبرنامج Live Motion من شركة(www.adobe.com) Adobe
- üبرنامج Balthaser.Fx من شركة(www.Balthaser.com) Balthaser
- üبرنامج FlareWorks من شركة(www.imediabuilders.com Imedia Builders
- üبرنامجSWISH من شركة(www.swishzone.com) Holdings Pty

ما الذى يمكننا عمله باستخدام برنامج ماكروميديا فلاش :

يمكنك باستخدام برنامج ماكروميديا فلاش إنتاج مكونات صفحات الإنترنت من أزرار وقوائم وشعارات وإعلانات والتنقل بين الصفحات, وإضافة الصوت ،وبطاقات التهنئة ،ويمكنك عمل أفلام كرتون ، وألعاب ومسابقات وبرامج تعليمية وغيرها الكثير.

أنواع الملفات التي يمكن إنتاجها باستخدام برنامج ماكروميديا فلاش :
ذكرنا سابقا أن البرنامج ينتج ملفات swf التي يمكن إدراجها في صفحات الإنترنت باستخدام برنامج Frontpageأو Dreamweaver أو , Adobe GO Live ويمكن للبرنامج إنتاج ملفات HTML أو عمل ملف تشغيل Projector بالامتداد exe أو ملفات الصور GIF,JPEG,PNG وملفات. Quick Time

يتميز برنامج فلاش بإخراج ملفات مضغوطة صغيرة الحجم, swf يمكن تحميلها بسرعة على شبكة الإنترنت ، ويرجع السبب إلى استخدام الأشكال المتجهة Vector Graphics حيث تعتبر الأشكال Vector صغيرة الحجم إذا ما قورنت بالصور, Bitmaps ويمكن للبرنامج استيراد العديد من أنواع ملفات الصور وملفات الصوت والفيديو.

برنامج ماكروميديا فلاش ، لا يدعم اللغة العربية ، ولحل هذه المشكلة ، هناك برنامجين هما :

Al-Rassam Al-Arabi و Alwasset ,
أو يمكنك إدخال النصوص إلى البرنامج على شكل ملفات صور.(SWF Small Wep Files)

توجد الكثير من المواقع لتعليم برنامج فلاش ، مثل:-

§ موقع سعودينت http://www.saudint.com

§ وموقع مجلة الإمارات لتعليم فلاش http://uaemag.ws/

§ الجيل الصاعد
http://www.geocities.com/actionscript4arab/index.htm

§ سفن لتعليم الفلاش http://saven.8m.com/

§ مركز الفلاش العربي http://www.ifawal.com/ar

§ فلاشو http://www.flashoo.net/

§ تصاميم سي برس http://www.cpress.cc/index.htm

§ فلاش فوش http://www.flashfoosh.net/

§ تقنية فلاش المتطورة http://www.geocities.com/r1world2002/flash5.htm

§ تعلم فلاش أم أكس http://www.sadaagroup.com/LearnflashMX/LearnflashMX.htm

§ فلاشتوون http://www.alayoon.org/flashtoon/a_main.htm

§ المجموعات البرمجية (مجموعة الفلاش) بساحة الرسوم والتصميم
http://www.c4arab.com/showforum.php?fid=7

أول كتاب عربى
لأوامر الاكشن سكريبت الأساسية
للمبتدأين

http://www.c4arab.com/showabook.php?bookid=174

فقط من المجموعات البرمجية _ **مجموعة الفلاش** _ بساحة الرسوم والتصميم بالموسوعة .

الملحق الثاني

المصطلحات المستخدمة في برنامج فلاش وتعريفها

هذا الدرس مقتبس من : http://flash.arabcomputing.com/difinitions.html

1. Symbol **الرمز** :

ضمن برنامج فلاش4 **فإن كلمة** symbol **تعني أنموذج الأشياء**objects **التالية التي يعاد استعمالها في هذا البرنامج وهي الصورة أو الرسم المتحرك** animation **أو الزرار**button.
وهي في الواقع طريقة فلاش في التعامل مع تلك تلك المواضيع والتي تمكن ملفاته بأن تكون ذات حجم صغير وبالتالي يمكن أن يتم تنزيلها download **بوقت أسرع نسبيا. إن الوقت الذي يأخذه تنزيل ملف الأنموذج هو قصير بسبب أن فلاش يقوم بتخزين نسخة واحدة منه بغض النظر عن عدد النسخ التي عملتها منه.**

2. Instance **النسخة** :
عندما يحدث أن يكون الأنموذج symbol في صالة العمل stage يسمى مثال Instance.

3. Stage **خشبة المسرح** :
هي المساحة البيضاء التي تظهر على الشاشة عندما تبدأ برنامج فلاش. وهي مكان أو "مسرح" العمل.

4. Layer **الطبقة** :
تستعمل الطبقة layer لتنظيم اللقطات المتحركة لفلاشFlash movie. فمن الممكن مثلا القيام بعمل المونتاج (وهو التقطيع والإستبدال أو الإضافة أو عمل أي تغيير أخر على الشيء) وذلك بدون أن يؤثر ذلك على محتويات أي طبقة أخرى. يجب عليك اختيار الطبقة layer من شريط الزمن Timeline وذلك من أجل جعلها نشطة قبل القيام بعمل المونتاج عليها. إن الطبقة layer التي تقوم بالعمل عليها في نافذة شريط الزمن Timeline تكون دائما مظللة highlighted.

5. Timeline **خط الزمن** :
شريط الزمن Timeline هو تلك المساحة ذات الأرقام والتي ستظهر فوق صالة العمل stage. يقوم شريط الزمن بإظهار لقطات الصور frames التي يمكن أن تجدها في كل طبقة layer قمت بإنتاجها من أجل عمل الحركةmovie.

6. Keyframe **كادر التحكم او اللقطة الأساسية** :
هي اللقطة الأساسية الموجودة في شريط الزمن والتي تقوم بتحديد مراحل التغيير في الحركة. أللقطة الأساسية تتمثل في دائرة. فإذا كانت اللقطة الأساسية ممتلئة(سوداء) فهذا يعني وجود رسم أو هيئة graphics، وإلا فإنها تكون فارغة (مثقوبة) ولا تحتوي على أي جرافيك.

7. Tweening Animation **الحركة البينية** :
كلمة Tween أتت أصلا من كلمة Between. وبالنسبة لبرنامج فلاش، فإن هذه التقنية هامة من أجل عمل الحركة والتغيير فيها في الوقت الذي نحافظ فيه على أقل حجم للملف. والسبب في أن حجم الملف file size يبقى في أقل قيمة له يرجع لحقيقة أنه من الضروري فقط لفلاش أن يقوم بتخزين قيم التغيير في اللقطات frames بدلا من القيام بتخزين مجموع قيم كامل اللقطات جميعها. عند تحديد أمكنة لقطتين رئيستين two keyframes فإن سهما يتواجد بينهما على الطبقة المستخدمة وذلك إذا قمنا بتحديد التدرج في التغييرTweening.

8. طرق الحركة فى الفلاش :
* Motion Tween : في هذه الطريقة يتم تكوين الكادرات الرئيسية بينما يقوم البرنامج بتكوين الكادرات الانتقالية ، وتستخدم هذه الطريقة مع نسخ الرموز .
* Shape Tween : في هذه الطريقة يتم التحريك عن طريق عمل التحولات Morphing بين الأشكال . التحريك باستخدام الأوامر البرمجية.



الملحق الثالث

اللغة العربية وبرنامج فلاش

هذا الدرس مقتبس من : http://flash.arabcomputing.com/arabic/arabicFlash.html

برنامج فلاش هو أحد برامج شركة ماكروميديا والتي جميعا لا تدعم اللغة العربية. وبالنظر للحاجة في كثير من الأحيان لاستخدام هذا البرنامج، فقد وجدت أكثر من طريقة للتحايل على ذلك وجعل هذا البرنامج يقبل العربية !!. من هذه الطرق:

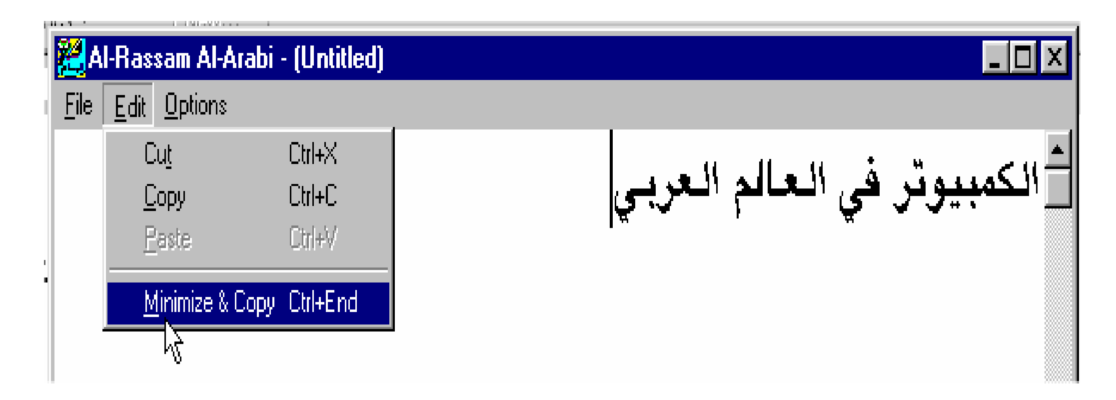
طريقة إستخدام برنامج الرسام العربي للكتابة باللغة العربية في برنامج فلاش. وتستخدم النسخة المجانية من هذا البرنامج. وفي الواقع فإن برنامج الرسام العربي هذا وعلى الرغم من انه يقوم بالمهمة كوسيط لإدخال العربية لفلاش وبأكمل وجه، إلا ان المستخدم محصور بفونتات محدودة، اما الفونتات العربية الأخرى فلا يمكن استخدامها. يمكنكم الحصول على نسخة مجانية من برنامج الرسام بالنقر هنا.

استعمال برنامج الرسام العربي:

- **بعد تنزيل وتركيب البرنامج قم بتشغله.**

- **اكتب النص الذي تريد.**

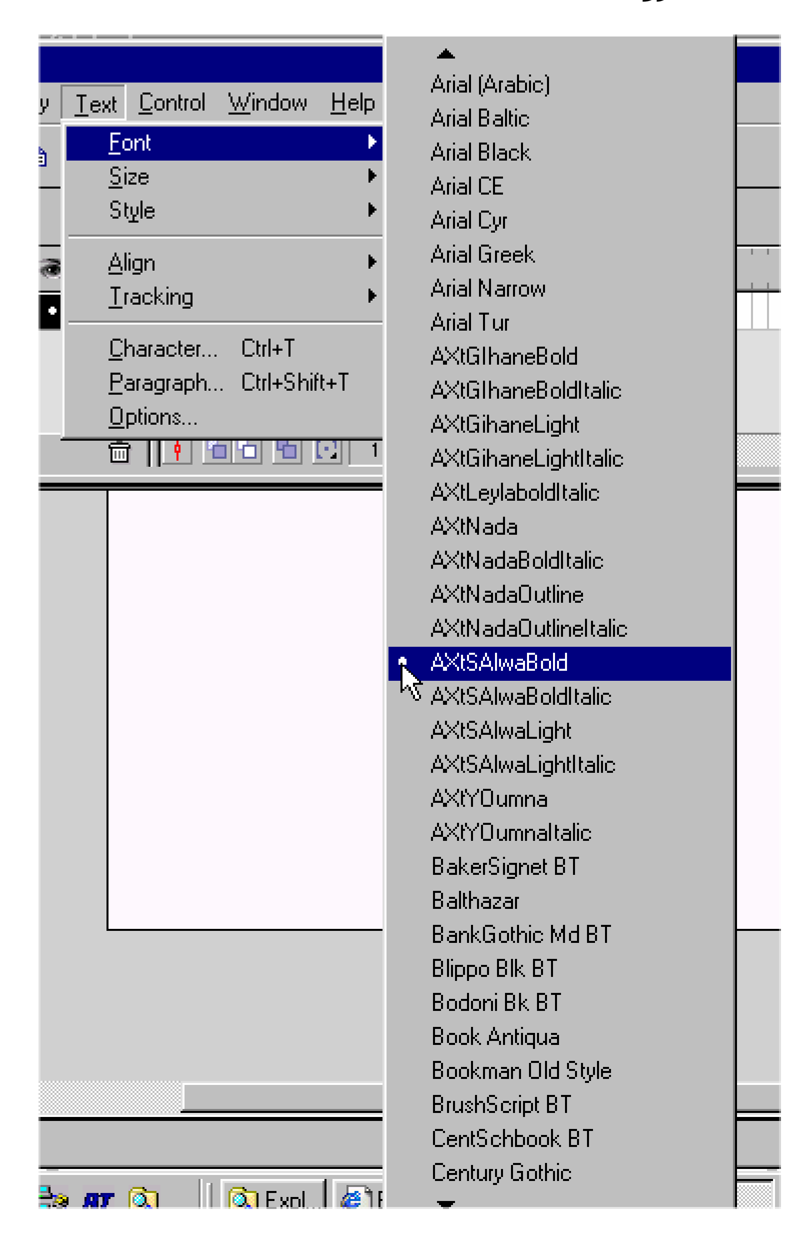
- **من القائمة الرئيسية للبرنامج إختر** Edit >> Copy & Minimize. **سيحفظ جهاز الكمبيوتر النص الذي كتبته ضمن ذاكرته.**



- **عد الآن الى برنامج فلاش. من شريط الأدوات أنقر على أداة النص** A **تمهيدا لاستخدامها. ثم انقر بها في المكان الذي ترغب في اضافة النص.**

- **استخدم أداة اللصق أو من القائمة العليا اختر** Edit >> Paste **وذلك لإلصاق النص المحفوظ في الذاكرة. ستلاحظ ظهور النص على شكل رموز غير مقروءة بسبب ان برنامج فلاش لا يدعم اللغة العربية كما ذكرنا.**

- الخطوة الآن هي تحويل تلك الرموز للنص العربي. من القائمة العليا لفلاش اختر Text >> Font واختر من بين قائمة الأحرف الحرف المناسب والذي يجب أن يبدأ اسمه بحروف AXt فقط.



- الآن قم بتغيير حجم الحرف. استخدم Text >> Size واختر الحجم المناسب.

يمكنك الآن استخدام النص العربي ببرنامج فلاش لمشروع عملك في فلاش كما تستخدم النصوص بالأحرف اللاتينية، وكما تستخدم أي رسم أو غيره.

طرق الكتابة بالعربية فى برنامج الفلاش

هذه الطرق مقتبسة من الأسئلة والنقاش بالمنتديات خصيصاً منتدى الفريق العربى للبرمجة ..

الطريقة الاولى والمفضلة :

أخي الكريم بإمكانك الكتابة مباشرة في الفلاش باستخدام أربعة خطوط من خطوط الويندوز ولكن عليك أن تختار في إعدادت الكتابة الخيار :Use Device Font ولو لمزيد من الإيضاح اتبع ما يلى :

1- افتح ملف نصي عادي واكتب به ما شئت بالعربي طبعا
2- انسخ النص واذهب الى الفلاش والصقه فيه
3- غير نوع الخط من الموجود حاليا الى اي نوع اخر
4- ثم اشر على زر اسمه use device Fonts
5- ثم اختر ارجع مرة اخرى واختر خط يدعم العربي من المشهورة او المعروفة مثل Tahoma or traditional Arabic
6- اضغط تشغيل وسترى ان الخط يظهر في العرض عربي 100%100 ولكن في لوحة الرسم لمخربط ولكن شي احسن من لا شي.

ويمكنك الكتابة بدون الحاجة الى ملف text مباشرة اكتب هناك خطوط محددة مثل التوهما والنيوتايم ارابيك استخدمها وسترى النتيجة نفسها ان شاء الله.

الطريقة الثانية – عن طريق برنامج البور بوينت :

أولا :
افتح برنامج بور بوينت و اكتب ما تريد عبر الword art

ثانيا :
احفظ ما كتبته ولكن بشرط أن تحفظه على نسق - save as tayp- :
((windows meta file))

ثالثا :
سوف تظهر نافذة تحتوي على 3 خيارات أختر الخيار الأوسط و الذي يقتضي بحفظ هذه الشريحة فقط

رابعا :
انتقل إلى برنامج فلاش وبعد فتحك للملف الذي تريد إدخال نصك العربي إليه إختر من لسان التبويب file الخيار import

خامسا :
إختر الملف الذي حفظته بواسطة البور بوينت

بعد ذلك سيظهر لك ما كتبته بالعربي مع استطاعتك التعامل مع كل حرف على حدة أو مع كل النص بعد استخدام الأمر group بعد تحديد النص
كل هذا مع استطاعتك تصغير أو تكبير النص العربي كما يحلو لك بدون أن تتأثر دقة النص كما يحصل مع الرسوم أو النصوص التي تأتي بها من برامج الرسوم .

الطريق الثالثة - برنامج الورد

(لكني شخصيا لا احبذها).. كالتالي..
1- اكتب ما تريد في الورد ثم انسخه (لهون بسيطة)
2- الصقه في الفلاش ، ومن خيارات TEXT اختار اي خط عربي مثل Arial Arabic ، واختر ايضا use device fonts لن تلاحظ تغيير ولكن سيتغير في العرض، ولكن يظهر الخط غير واضح و يزداد حجم الملف .

برامج تدعم الكتابة باللغة العربية :

برنامجى الرسام والوسيط :
السلام عليكم اخي
برنامج الرسام بسيط جدا ، كل ما عليك فعله هو فتح الرسام و كتابة الجملة المطلوبة او الكلمة، ثم تقم باستخدام عملية النسخ ، او النسخ والتصغير ، ثم تذهب إلى برنامج الفلاش و في طبقة الفليم تحدد موضع النص ، و من ثم تقم بلصق النص ، وفي خانة خواص الخط تختار نوع الخط """""" يجب ان تختار احد الخطوط التى تبد بأحرف AXT "" .

برنامج الكورل درو Corel DRAW :
كما يمكنك ذلك باستخدام برنامج الـ Corel DRAW الذي يدعم العربي
حيث تقوم بتصدير الكتابة العربية من الـ Corel DRAW إلى الفلاش
حسب معلوماتي Corel Draw 10 احد البرامج التي به هو Corel Rave بامكانك بنائ صور متحركة فلاش عربية بدالخه تعمل لاحقا من خلال Flash 5 او 6

مشاكل قد تواجهها :
إنني أواجه مشكلة في الكتابة باللغة العربية في الفلاش فإنه لا يقبل اللغة العربية و لقد جربت برنامج الوسيط و لكنه لا يعمل و بقي الحال على ما هو ...؟؟!!!

انا استخدم برنامج الرسام العربي.. ولكنهم يعملون بنفس الطريقة..
قد يكون هناك عدة اسباب للمشكلة:

1- هل وضعت الخطوط المرفقة مع البرنامج في فولدر الخطوط في ويندوز؟
2- عند كتابتك يجب ان تختار اي خط يبدا بAYM (بالنسبة للرسام Axt)
3- هل تكتب مباشرة في الفلاش ، او انك تضيفها من برامج اخرى متل ال flax , switch؟؟

نصيحة مفيدة :
اذا كنت تريد اضافة نص static ما عليك الا ان تستخدم الرسام العربي فهذه اسلم طريقة
واذا كنت بدك تستخدم dynamic text فيمكنك ذلك مباشرة تختاؤ نوع النص dynamic وبعدها تدخل النص بالعربية بعد اختيار نوع خط عربي تابع للوندوز واذا حبيت تعمل حماية للنص بحيث ما يتحرر بعد مرحلة التنفيذ ما عليك الا ان تلغي تفعيل مفتاح Ab من لوحة الخصائص .

تحميل النصوص من ملف خارجى TEXT

منقول من احد النقاشات بمنتدى فريق البرمجة العربى

توجد طريقة لم اذكرها للكتابة بالعربي ولكنها غالبا تستخدم في حالة النصوص دائمة التغيير وهي تتلخص بقراءة النص من ملف txt في متغير dynamic داخل النص.

شرح الطريقة :

1- قم بكتابة ما تريده في ال (note pad) او لصقه من حيث كتبته واحفظه على هيئة txt وليكن باسم UsingLoad2WriteTxt.txt

2- في برنامج الفلاش اضف التكست فيلد ومن text options اختر dynamic text وعرف متغير باسم t1

3- في الفريم الاول ومن لوحة الاكشن اضف الكود التالي:

CODE

```
loadVariablesNum ("UsingLoad2WriteTxt.txt", 0);
```

4- الآن ارجع لملف التكست واضف في بدايته (t1= وذلك حتى تعطي المتغير قيمة النص المقروء)

ملاحظة:
اعتبرت في مثالي ان ملف التكست مخزن في نفس المجلد الموجود به ال swf
اذا كان غير ذلك يجب ان تكتب المسار الخاص به

طريقة اخرى للكتابة فى فلاش ام اكس :

Flash MX يمكنه عرض نص عربى .

ضع هذا السطر فى الفريم الأول فى الفلاش موفى

CODE

```
System.useCodepage = true
```

فلاش MX يدعم Unicode ولهذا لا يقرأ العربية المحملة من txt. مثلا
و هذا السطر يلغى هذا الدعم فى ملف الفلاش إذا وضع فى أول فريم .

إذا كنت تحمل نص عربى من txt. :

اكتب فى أول الملف :
variable1 = أى نص تريده & variable2 =أى نص آخر
فى فلاش قم بعمل textField وضع varible1 فى مكان "variable"
وكرر ذلك ثانية لل textField variable2
ضع السطر السابق فى أول فريم واختر فونت "courier new (Arabic)"
لل textFields . سيقرأ فلاش العربية باذن الله .

اختصارات الفلاش لأجهزة الحاسوب الشخصية (الجزء الأول)

هذا الدرس منقول من : http://www.c4arab.com/showlesson.php?lesid=192

اطبعهم... الصقهم في مكان واضح... واستخدمهم

للتغير بين أدوات الرسم

السهم - Arrow	A
الفرشاة - Brush	B
القطارة - Dropper	D
الممحاة - Eraser	E
علبة الحبر - Ink Bottle	I

الوهق - لاسو Lasso	L
المكبر - Magnifier	M
شكل بيضاوي - Oval	O
التعبئة - Paint Bucket	U
قلم - Pencil	P
مستطيل - Rectangle	R
خط - Text	T

قائمة الملف File

Ctrl + N	New - جديد
Ctrl + O	Open - افتح
Ctrl + Shift + O	Open as Library - افتح كمكتبة
Ctrl + W	Close - اقفل
Ctrl + S	Save - احفظ
Ctrl + Shift + S	Save As - احفظ مثل
Ctrl + R	Import - ايراد

Movie Export - **صدر الفلم**	Ctrl + Alt + Shift +S
Print - **اطبع**	Ctrl + P
Quit - **اخرج**	Ctrl + Q

قائمة التحرير Edit

Undo - **عكس آخر أمر**	Ctrl + Z

Ctrl + Y	Redo - إعادة آخر أمر
Ctrl + X	Cut - قص
Ctrl + C	Copy - نسخ
Ctrl + V	Paste - لصق
Ctrl + Shift + V	Paste in Place - لصق في محل
Ctrl + Delete	Clear - مسح
	Duplicate - نسخة مطابقة

Ctrl + D	
Ctrl + A	اختيار تام - Select All
Ctrl + Shift + A	إزالة الاختيار عن الكل - Deselect All
Ctrl + Alt + C	نسخ الفرايم - Copy Frames
Ctrl + Alt + V	لصق الفرايم - Paste Frames
Ctrl + E	تحرير الرموز - Edit Symbols

قائمة العرض View

Ctrl + 1	100% - percent 100

Ctrl + 2	Show Frame - **اظهر الفرايم**
Ctrl + 3	Show All - **اظهار تام**
Ctrl + Alt + Shift +O	Outlines - **اظهار التحديد**
Ctrl + Alt + Shift + F	Fast
Ctrl + Alt + Shift+ A	Antialias
Ctrl + Alt + Shift + T	Text Antialias
Ctrl + Alt + T	Timeline - **خط الوقت**

منطقة العمل - Work Area	Ctrl + Shift + W
المساطر - Rulers	Ctrl + Alt + Shift + R
الشبكة - Grid	Ctrl + Alt + Shift + G
الاطباق - Snap	Ctrl + Alt + G
إظهار تلميحات الشكل - Show Shape Hints	Ctrl + Alt + H

اختصارات الفلاش لأجهزة الحاسوب الشخصية (الجزء الثاني)

اطبعهم... الصقهم في مكان واضح... واستخدمهم

أذهب
إلى القائمة الفرعية Go to Submenu

Home	First - الأولى
Page Up	السابقة - Previous
Page Down	التالية - Next
End	الأخيرة - Last

قائمة الإدخال Insert Menu

Ctrl + F8	Create Symbol - خلق رمز
F8	Convert to Symbol تحويل إلى رمز
F5	Frame - فرايم
Shift + F5	إزالة فرايم - Delete Frame
F6	فرايم رئيسي - Key Frame
F7	فرايم رئيسي خال - Blank Key Frame
Shift + F6	مسح فرايم رئيسي - Clear Key Frame

قائمة التعديل Modify Menu

الرمز Instance -	Ctrl + I
الفرايم Frame -	Ctrl + F
الفلم Movie -	Ctrl + M
الخط Font -	Ctrl + T
الفقرة Paragraph -	Ctrl + Shift + T
تنسيق Align -	Ctrl + K
مجموعة Group -	Ctrl + G
فك المجموعة - UnGroup	Ctrl + Shift + G
تفكيك Break Apart -	Ctrl + B

قائمة الطراز Style Menu

عادي - Plain	Ctrl + Shift + P

عريض - Bold	Ctrl + Shift + B
مائل - Italic	Ctrl + Shift + I
نسق لليسار - Left Align	Ctrl + Shift + L
نسق للوسط - Center Align	Ctrl + Shift + C
نسق لليمين - Right Align	Ctrl + Shift + R
نسق متواز - Justify	Ctrl + Shift + J

القائمة الفرعية للمسافات بين الحروف Submenu Kerning

أضيق - Narrower	Ctrl + Alt + Left
أوسع - Wider	Ctrl + Alt + Right
إعادة القيم الأصلية - Reset	Ctrl + Alt + Up

اختصارات الفلاش لأجهزة الحاسوب الشخصية (الجزء الثالث)

اطبعهم... الصقهم في مكان واضح... واستخدمهم

قائمة التحويل والتغيير Transform Menu

Ctrl + Alt + S	تغير الحجم والتدوير - Scale and Rotate
Ctrl + Shift + Z	إزالة التحوير - Transform Remove
Ctrl + H	إضافة مساعدات الشكل - Add Shape Hint

القائمة الفرعية للترتيب Arrange Submenu

Ctrl + Shift + Up	اجلب إلى المقدمة - Bring to Front
Ctrl + Up	حرك إلى الأمام - Ahead Move
Ctrl + Down	حرك إلى الخلف - Behind Move
Ctrl + Shift + Down	ابعث إلى الوراء - To Back Send
Ctrl + Alt + L	قفل - Lock
Ctrl + Alt + Shift +L	إزالة القفل عن الكل - Unlock All

القائمة الفرعية للزوايا Curves Submenu

أوبتمايز للاستفادة التامة - Optimise	Ctrl + Alt + Shift + C

[قائمة التحكم Control Menu]

أدر الفلم- Play	Enter
إعادة الفلم - Rewind	Ctrl + Alt + R
خطوة للإمام - Step Forward	<Ctrl +
خطوة للخلف - Backward Step	> Ctrl +
تجربة الفلم - Test Movie	Ctrl + Enter
جرب المشهد - Test Scene	Ctrl + Alt + Enter
شغل أفعال الفرايم - Actions Enable Frame	Ctrl + Alt + A
شغل الأزرة - Enable Buttons	Ctrl + Alt + B
اصمت الأصوات - Mute Sounds	Ctrl + Alt + M

قائمة النافذة- ويندو Window Menu

نافذة جديدة - Window New	Ctrl + Alt + N
الضابط Inspector -	Ctrl + Alt + I
المكتبة Library -	Ctrl + L

تم الكتاب بحمد الله